

OBERON

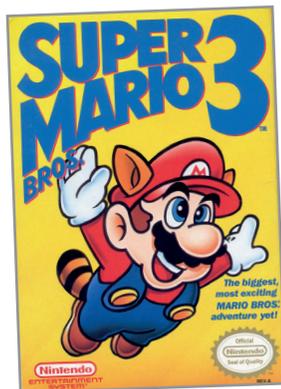


# RETRO GAMING

UN RECORRIDO POR LA HISTORIA  
DE LOS VIDEOJUEGOS



Mike Diver

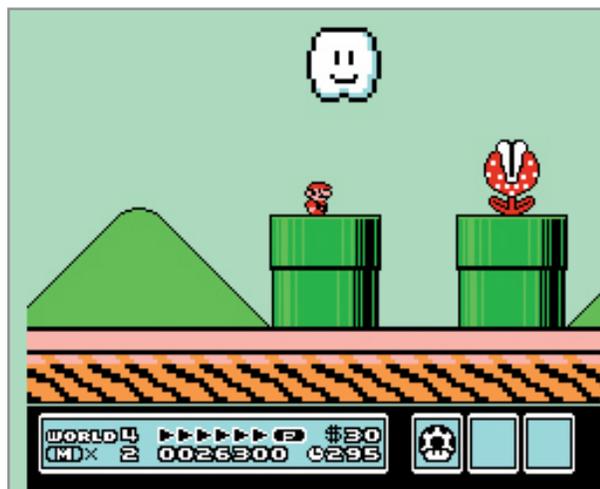


## SUPER MARIO BROS. 3

Dejando a un lado la primera oleada de juegos para la consola en pack, *Super Mario Bros.* (más de 40 millones vendidos) y *Duck Hunt* (más de 28 millones), *Super Mario Bros. 3* (1988) es el juego para NES más vendido, con 18 millones de copias.

Y hay una razón para ello: es uno de los videojuegos que más se disfruta al instante de todos los tiempos. Nintendo quería que *Super Mario Bros. 3* se basase en la doctrina de juego de los *Mario* anteriores, ofreciendo así familiaridad en nuevos desafíos, y que entretuviese a los nuevos jugadores. Para ayudar a los principiantes, los primeros niveles daban más vidas extra que los títulos anteriores, manteniéndolos jugando más rato.

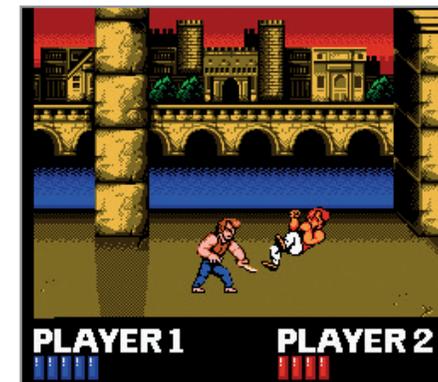
Considerado el mejor juego de su tiempo por innumerables críticos, el encantador *Super Mario Bros. 3* ha envejecido muy bien. Ampliamente disponible en las consolas Nintendo contemporáneas, sigue siendo la plantilla para muchos juegos de plataformas 2D modernos.



## DOUBLE DRAGON

Aunque no era un título exclusivo, *Double Dragon* encontró un público considerable en la NES. Sin embargo, el popular *beat'em up* para recreativos de Technōs Japan cambió el argumento para la versión doméstica, enfrentando a los gemelos Jimmy y Billy Lee entre sí, mientras que en el original luchaban juntos. Este cambio era necesario por las limitaciones de hardware de la NES.

Aunque los niños que no conocían otra cosa lo disfrutaron mucho, viéndolo en retrospectiva, la versión para NES de *Double Dragon* era un desastre lleno de errores. No obstante, se vendió mucho y se recuerda con cariño.



## UNA NUEVA NES

Tras el lanzamiento americano de la Super Nintendo (SNES) en 1991, Nintendo se resistía a abandonar su catálogo de 8 bits y muchos consumidores preferían los juegos antiguos, así que, en 1993, sacaron la NES-101, también conocida como New NES o Top Loader. Se trataba de un rediseño drástico de la NES para Norteamérica, con nuevo mando en forma de "hueso", que solo costaba 49,99 dólares, lo cual animó a los que buscaban chollos a quedarse con los productos de Nintendo.

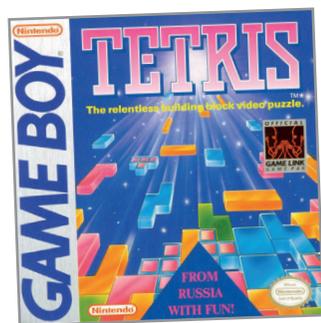
En Japón, la renovación fue más grande y se lanzó la AV Famicom, o modelo HVC-101. El modelo Famicom siguió en producción hasta 2003, cinco años después de que Nintendo retirase la SNES de Europa, dando a la NES una vida efectiva de veinte años.



Y lo consiguió, aunque por desgracia murió en un accidente de tráfico en 1997, antes de ver completado el legado de la Game Boy.

Al principio, la consola no gustaba mucho en Nintendo antes de lanzarla. Sus cuatro tonos de verde y su altavoz mono (había que conectar auriculares para oír el juego en estéreo) no entusiasmaban a los empleados de la empresa.

Pero había tres factores cruciales a su favor. El primero era que la Game Boy podía funcionar hasta quince horas con cuatro pilas AA, mientras que sus rivales portátiles eran monstruos chupabatería. En segundo lugar, se lanzó antes que sus rivales, adelantándose dos meses a la Atari Lynx en el crucial mercado estadounidense. Y, por último, sin contar sus otros cerca de 700 juegos, la Game Boy tenía el *Tetris*.

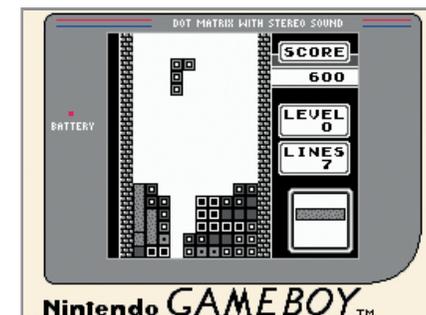


## TETRIS

La historia del exitoso puzzle *Tetris*, el juego más vendido de todos los tiempos (170 millones de copias y subiendo), es remarcable. Diseñado en la Unión Soviética por Alexey Pajitnov y lanzado por primera vez en 1984, poco a poco fue abriéndose paso hasta los ordenadores domésticos occidentales. A finales de los ochenta, muchos editores reclamaban el derecho a vender el

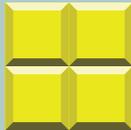
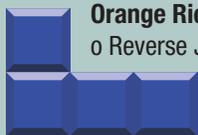
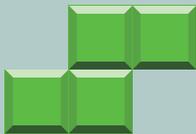
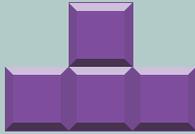
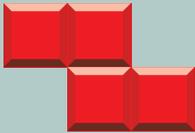
juego, pero fue la Game Boy de Nintendo la que lo convirtió en un fenómeno. Resumiendo: el holandés Henk Rogers entró a hurtadillas en Moscú con un visado de turista en febrero de 1989. Se fue con una licencia oficial para *Tetris* y cofinanció con Pajitnov The Tetris Company para vender el juego.

Nintendo compró los derechos en exclusiva para llevar el *Tetris* a consolas y maquinatas y equipó de inmediato con el juego su nuevo sistema portátil. La Game Boy fue un gran éxito, el *Tetris* fue su aplicación asesina y el resto ya es historia.



## LOS PROTAGONISTAS DEL TETRIS

Por increíble que parezca, los bloques que caen en el *Tetris* (los tetrominós) tienen apodos, y han acumulado ya varios con los años. Estos son algunos de los favoritos del extraño mundo del *fandom* anglosajón del *Tetris*.

	<b>Hero</b> , también llamado Slim Jim o Flashmaker		<b>Smashboy</b> , también llamado Box o Sun
	<b>Orange Ricky</b> , Right Periscope o Reverse J		<b>Rhode Island Z</b> , Right Kink o Reverse Squiggly
	<b>Orange Ricky</b> , aka Right Periscope, aka Reverse J		<b>Teewee</b> , también conocido como Pyramid o Tetris Block
			<b>Cleveland Z</b> , Lightning Bolt o Left Snake

Pero el presidente y CEO de SEGA, Hayao Nakayama, no estaba contento con los resultados en EE. UU., ya que las ventas americanas iban más despacio de lo previsto. Tom Kalinske, que antes había trabajado en Mattel, fue el encargado de supervisar el mercado norteamericano y europeo. Sostenía que era *Sonic the Hedgehog*, y no el desfasado *Altered Beast*, el juego que debía incluirse con las consolas nuevas en estos territorios, y se salió con la suya.

Fue una jugada maestra. Para enero de 1992, SEGA controlaba el mercado americano de las consolas, bajando a Nintendo del pedestal en el que llevaba subida desde el lanzamiento de la NES en 1985. La Genesis superó en ventas a la Super Nintendo en EE. UU. durante cuatro años seguidos. Tenía más juegos, el hardware era más barato y el marketing la había hecho más atractiva, menos juguete y más producto para un estilo de vida.

En Europa, el marketing para el debut de la Mega Drive en septiembre de 1990 pretendía tentar a los jugadores para alejarlos de los populares ordenadores domésticos. No funcionó. Lo que realmente impulsó la Mega Drive en Europa fue la bajada del precio en 1991 y la inclusión de *Sonic the Hedgehog* como juego integrado. Para cuando se lanzó la SNES en Europa en 1992, tenía mucho terreno que recuperar y en muchos países nunca lo hizo.

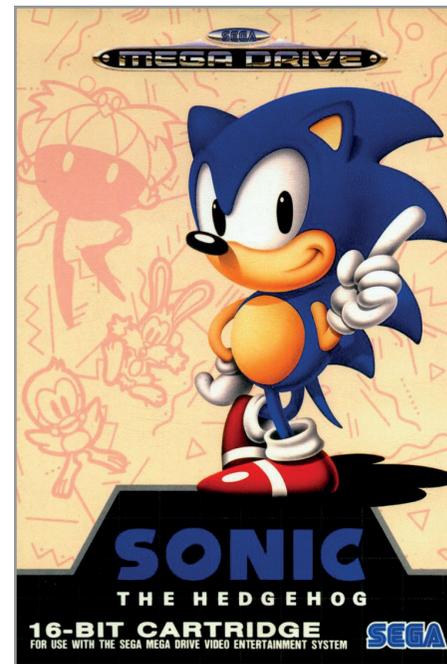


## SONIC THE HEDGEHOG

Mientras que Nintendo tenía a Mario como mascota, SEGA no tenía nada. Habían probado con Alex Kidd, pero no cuajó. En 1989, siguiendo la estela de *Super Mario Bros. 3*, SEGA inició una búsqueda por toda la empresa para encontrar un personaje que pudiese protagonizar un nuevo juego de acción y convertirse en una cara amiga para todos los jugadores de SEGA del mundo.

Se presentaron unas doscientas propuestas y hubo una que destacó por encima de todas. Empezó con Naoto Ohshima dibujando un conejo azul. Ohshima se alió con el programador Yuji Naka para crear un juego para el conejo: uno de plataformas rápido que aprovechara toda la potencia de la Mega Drive para presentar las imágenes con mucha suavidad. Uno de los trucos que podía hacer el personaje era rodar. El dúo convirtió eso en un ataque.

Ohshima era artista y tenía libros llenos de bocetos. Cogió uno y encontró un garabato al que había llamado Mr. Needlemouse, un erizo con zapatos puntiagudos al final de unas patas largas. El conejo se convirtió en un erizo con guantes y calcetines y el cuerpo azul oscuro, a juego con el logo de SEGA. Con la ayuda del diseñador Hirokazu Yasuhara, desarrollaron etapas del juego para coger impulso y permitir al erizo alcanzar velocidades que Mario nunca alcanzaría. Había muelles por aquí, bucles por allá... los verdes vivos contrastaban con azules cristalinos y todo parecía salir de la pantalla.



## LOS GUERREROS DEL MUNDO ORIGINALES DE STREET FIGHTER II

### BLANKA

**País de origen:** Brasil

**Estilo de lucha:** Autodidacta, asaltos animalísticos ultravioletos (y a veces emite electricidad).

### CHUN-LI

**País de origen:** China

**Estilo de lucha:** Una combinación de wushu, karate, judo, taekwondo y capoeira (cuidado con sus patadas altas a la velocidad de la luz).

### DHALSIM

**País de origen:** India

**Estilo de lucha:** Una mezcla única de extremidades que se estiran y técnicas de yoga exaltadas (mejor ponerse a cubierto si respira hondo porque se va a liar).

### GUILE

**País de origen:** EE. UU.

**Estilo de lucha:** Taekwondo mezclado con unos movimientos de lucha cuerpo a cuerpo (hay que procurar no mirarle mucho el pelo).

### E. HONDA

**País de origen:** Japón

**Estilo de lucha:** Sumo, con un toque de cabezazos voladores sorprendentemente rápidos (no se deje embaucar por su sugerencia de un simple abrazo).

### KEN MASTERS

**País de origen:** EE. UU.

**Estilo de lucha:** Karate Shotokan con una patada huracán o dos por encima de la media (y cuidado con los ganchos provocadores).

### RYU

**País de origen:** Japón

**Estilo de lucha:** Como compañero de entrenamiento de Ken, Ryu utiliza el mismo estilo de karate (pero ojo con su afición a invocar bolas de fuego).

### ZANGIEF

**País de origen:** Rusia

**Estilo de lucha:** El SAMBO cuerpo a cuerpo y las técnicas de lucha libre son los movimientos de cabecera de este hombretón (el tiempo pasado apretado contra su esculpido pecho no puede acabar bien).



Antes de que la PlayStation llegase a Occidente, salió en Japón entre largas colas y carteles de "Agotado". En treinta días vendió 300.000 unidades y se encendió la mecha para un despliegue internacional explosivo. En la Exposición de Entretenimiento Electrónico (E3) de Los Ángeles de 1995, la PlayStation eclipsó a la Saturn de SEGA y la malograda Virtual Boy de Nintendo. Fue precisamente en la E3 cuando se anunció el precio en EE. UU.: 299 dólares, 100 menos que la consola de SEGA.

La Saturn se lanzó oficialmente durante la E3, sorprendiendo a la mayoría de los presentes, mientras que no estaba previsto que la PlayStation saliese hasta el 9 de septiembre. Pero, con ese precio, Sony había asestado un golpe a la SEGA del que los arquitectos de la serie *Sonic* nunca se recuperarían.

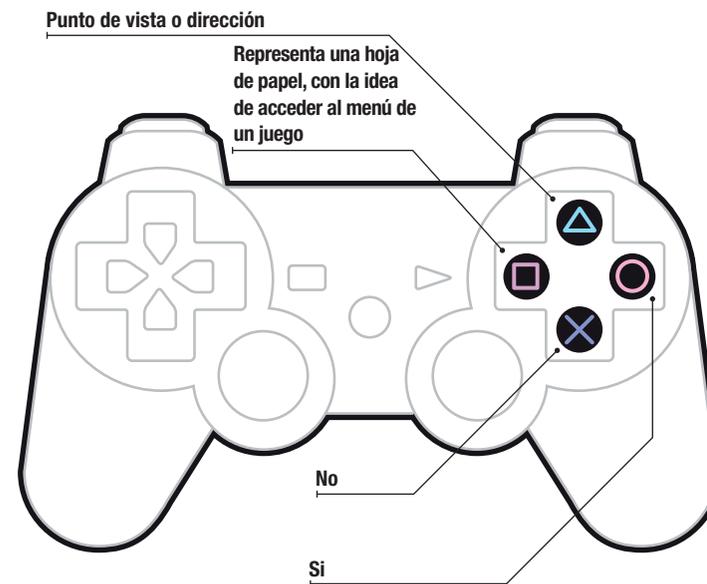


## EL CURIOSO MANDO DE LA PLAYSTATION

Con la PlayStation diseñada desde cero para soportar juegos con polígonos 3D, el mando tenía que ser diferente de lo que había antes. La solución de Sony fue la adición de botones laterales, uno a cada lado, para alterar la funcionalidad de los botones de arriba: la cruz, el triángulo, el círculo y el cuadrado. En una entrevista de 1997, Ken Kutaragi hablaba del diseño del mando: "Seguramente pasamos tanto tiempo desarrollando el mando como el cuerpo [de la propia PlayStation]".

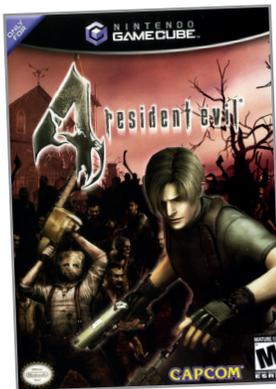
Al final, estos botones (L2 y R2) se convertirían en gatillos analógicos, geniales para los juegos de conducción. Sin embargo, lo que nunca ha cambiado es la disposición de los botones superiores.

El orden de los símbolos es importante: desde el círculo hasta el triángulo, en el sentido de las agujas del reloj, siempre han estado en el orden en el que los niños aprenden a dibujar las formas. Y esos símbolos tienen su significado, como se explica a continuación.



## WIPEOUT

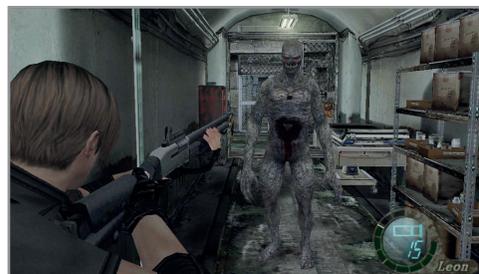
El juego de carreras de Psygnosis, ambientado en 2052, mezclaba acción antigravedad rapidísima con música *dance* de la cultura británica. Los artistas invitados, incluidos The Chemical Brothers y Orbital, sumaban sus temas a la banda sonora original del músico CoLD STORAGE, imbuendo el juego de un ambiente inusualmente guay.



## RESIDENT EVIL 4

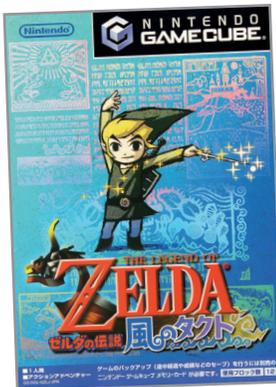
Lanzado en 2005 inicialmente en exclusiva para la GameCube antes de estar disponible para la PlayStation 2 el mismo año, *Resident Evil 4*, de Capcom (el sexto juego más importante de *Resident Evil*), llevó esta serie de terror y supervivencia en una dirección más orientada a la acción.

Siguiendo a Leon S. Kennedy, un personaje jugable de *Resident Evil 2*, en su investigación de una actividad de culto en la España rural en busca de la hija desaparecida del presidente de EE. UU., introduce el ahora habitual estilo de plano sobre el hombro visto en las series *Gears of War* y *Uncharted*. *Resident Evil 4*, uno de los videojuegos más venerados de todos los tiempos, se llevó a casa un montón de premios anuales en 2005 y, en 2008, los lectores de IGN lo votaron mejor juego de la historia.



## THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

La estética dramática del primero de los tres juegos de *Zelda* para la GameCube (lanzados posteriormente en HD para la Wii U), *The Wind Waker* (2002), que utilizaba sombreado plano para darle una calidad de dibujo, dividió inicialmente a los fans de la saga.



Pero, una vez que la aventura estaba en marcha, quedaba claro para cualquiera que jugase que se trataba de otro título increíble en la longeva franquicia de juegos de rol de Nintendo.

Ambientado en gran parte en el mar, con Link usando un barco que habla para viajar entre islas, *The Wind Waker* también destaca porque no aparece la propia princesa Zelda. Sin embargo, la capitana pirata Tetra es una encarnación suya y es a ella a quien Link acaba rescatando de su enemigo habitual, Ganon. Con *The Wind Waker* nació la variante Toon Link del protagonista, un personaje que saldría después en *Phantom Hourglass* y *Spirit Tracks* para la Nintendo DS, y también ha sido un habitual de la serie *Smash Bros.* desde la edición *Brawl* para Wii (2008).

## MICROSOFT XBOX

Con la crisis de Atari tras el fracaso de la Jaguar, las consolas fabricadas en EE. UU. habían desaparecido para finales de los noventa, pero Microsoft lo cambió todo con el ostentoso lanzamiento de la Xbox en 2001, que prometía un hardware al mismo nivel que los PC de lujo con un servicio *online* (Xbox Live) que superaba a todos los demás. Los americanos la devoraban: se vendieron más de un millón y medio de unidades en EE. UU. en los tres primeros meses. No obstante, el resto del mundo no aceptó igual de bien a la recién llegada. En Asia, hogar de Sony, SEGA y Nintendo, la Xbox vendió solo 2 millones de unidades y la marca nunca ha tenido un éxito duradero en Japón.





De Atari y Sega a Nintendo y Sony, desde *Asteroids* y *Pac-Man* hasta *Pokémon* y *Zelda*, este libro tiene todos los personajes, juegos y consolas que le encantaban y que seguramente siguen haciéndolo. Este compendio compacto cuenta la historia de los videojuegos en toda su gloria pixelada, celebrando los mejores machacabotones de más de cuarenta años de éxitos en recreativos, ordenadores, consolas y maquinitas.

Tanto si lo que hace que le echen humo los pulgares es el modo multijugador de *Golden Eye 007* o ponerse al volante con Mario, seguro que encontrará aquí todo lo que cambió las reglas del juego, además de clásicos dorados que tal vez haya olvidado (*Chrono*, *Trigger*, ¿alguno más?).

**OBERON**  
www.oberonlibros.com

Créditos de la imagen: Shutterstock  
Diseño de la cubierta: Siáron Hughes

